アタリ

ATARI® 2800™

GOLF

ゴルフ

CX 2634

GAME PLAY

This GOLF Game Cassette is patterned after the traditional game of golf. There are nine holes, or cups, into which you must hit the ball. Although you may take an unlimited number of strokes to get the ball into the hole, each hole has a designated par. Par is the number of strokes you would ideally take to complete the hole.

Total par for this course is 36. The par for each hole is displayed at the top of the screen, to the right of the hole number. See the GOLF Playfield Key, figures 1 and 2.

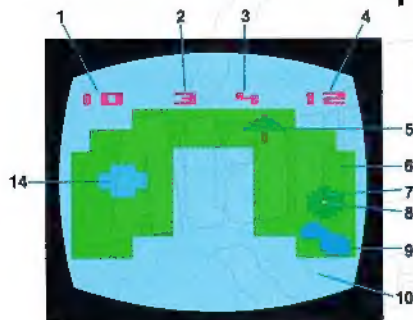
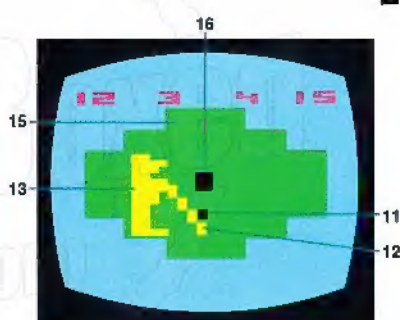
In one-player games, the object is to match or beat par. In two-player games, players take turns playing an entire hole. The player with the fewest strokes (i.e., the lowest score) at the end of the course is the winner.

Golf Playfield Key

1 Left Player Score
2 Hole Number
3 Par
4 Right Player Score
5 Tree
6 Fairway
7 Green
8 Hole or Cup
9 Sandtrap
10 Rough
11 Golfball
12 Club
13 Golfer
14 Water Hazard
15 Closeup View of Green
16 Closeup View of Hole

ゲームの遊び方

このゴルフ・ゲーム・プログラムは伝統的なスポーツであるゴルフをゲームにしたものです。〝ホール〟は合計9つあり、それぞれのホールでボールを〝カップ〟の中に入れなければなりません。カップの中にボールを入れるためのストローク数に制限はありませんが、各ホールごとに〝パー〟が決められています。パーとはそのホールを終えるための理想的な打数のことです。

このコースのパー合計は36です。各ホールのパーは画面の上部、ホール番号のとなりに表示されます（ゴルフ・プレーフィールド凡例、第1図と第2図参照)。プレーヤーが1人の場合、パー以下で終ることを目標としてください。プレーヤーが2人の場合、交替でプレーをし、コースの最後で打数の少ない方(得点の低い方)が勝ちとなります。

ゴルフ・プレーフィールド

1、左側プレーヤーのスコア
2、ホール番号
3、パー
4、右プレーヤーのスコア
5、木
6、フェアウェイ
7、グリーン
8、ホールまたはカップ
9、バンカー
10、ラフ
11、ゴルフボール
12、クラブ
13、ゴルファー
14、ウォーター・ハザード
15、グリーンのクローズアップ（拡大画面）
16、ホールまたはカップのクローズアップ（拡大画面）

The following screen diagrams show you holes 1 through 9 as they appear on your television screen.

1

2

3

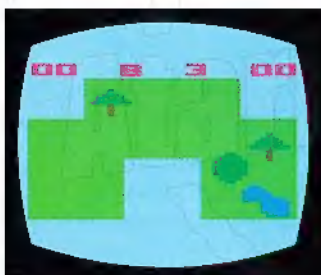
4

5

6

各"ホール"(1から9まで)のテレビ・スクリーン像が図1から9で示されています。

7

8

9

コース・ハザード

ボールがあまり勢いのない状態で木にぶつかると真直ぐ後にはね返ります。ボールがウォーター・ハザードに落ちた場合にはボールは進入地点に近いフェアウェイにもどされ、ペナルティが1ストローク課せられます。

バンカー

バンカーに入ったボールは一時的に動かなくなります。バンカー内で打ったボールは勢いをなくすだけでなく、バンカー内ではボールが見えなくなります。この場合クラブの指している方向に辿ってボールを探します。ボールは見えないけれどもクラブが特定の方向を指している様子が図に示されています。ゴルファーとクラブをバンカーの中で動かしてみてクラブの指す方向を確かめますが、この時ゴルファーの動きが遅くなることにも注目してください。この2つの手がかりを使えばボールは割合簡単に探せるはずです。

Course Hazards

When the ball hits a tree without sufficient momentum it will bounce directly backward. When the ball lands in a water hazard, it will be returned to the fairway closest to the point of entry, and a one stroke penalty will be added to your score.

(SANDTRAPS)

Sandtraps: Balls that land in sandtraps are temporarily stuck. The ball loses momentum when hit while in a sandtrap. It also becomes invisible when caught in a sandtrap. You can locate the ball by noting which direction the club is pointing. Notice in the diagram that although the ball is not visible the club is pointing in a specific direction. Move the golfer and club through the sandtrap and note which direction the club is pointing, as well as when the golfer slows down. With these two clues, it should be relatively easy to find the ball.

The Rough: If the ball is hit into the "rough" (see figure 1), it loses power and becomes invisible, as in the sandtrap. Hitting the ball from the rough takes twice as much power as on the fairway.

Note: The ball can only go into the rough if you are playing with your A-EXPERT Skill Switch (see SKILL SWITCHES).

With enough momentum and a certain distance, the ball can fly over (or pass through) trees, water hazards, and sandtraps. When the ball stops on the green, a green close-up view will be shown on the screen instead of the fairway view. With an accurate shot however, you can hit the cup directly from the fairway view without going into the close-up view.

USING THE CONTROLLER

Use the JOYSTICK control switch with this ATARI Game Cassette. Be sure the controller cables are firmly plugged into the jacks at the front of your Video Computer System™ console. For one-player games, plug the controller into the left controller jack (jack 1). See your owner's manual for further details.

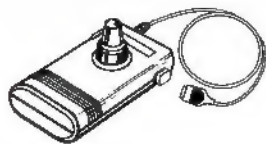
ラフ

ラフに入るとボールは止まるかまたは勢いをなくし見えなくなります。ラフにあるボールを打つと、普通の場合の半分の勢いになります。つまりフェアウェイ（グリーン内）の2倍の力を必要とします。

注：スキル（技能）スイッチが A－EXPERT（エキスパート）になっている場合にのみ、ボールはバンカーに入ります。スキル（技能）スイッチの項参照。

ボールに十分な勢いがあり、距離的な条件が満たされた場合、ボールは木やウォーター・ハザードまたはバンカーの上を（または通りぬけて）飛びます。ボールがグリーンの中に落ちると〝フェアウェイ〟像の代りにグリーンのクローズアップ像がスクリーンに写ります。ボールを正確に打った場合にはフェアウェイ像の状態で直接カップに入り、クローズアップ像を待つ必要はありません。

コントローラーの使い方

このアタリゲーム・プログラムには2800 コントローラーのジョイスティックを使ってください。コントローラーをアタリ・コンソール・ユニットの前面についているコントローラー・プラグの差込口にしっかり差し込みます。

2800 コントローラー
(2800 CONTROLLER)

プレーヤーが1人の場合には差込口1を使用します。詳細については、オーナーズ・マニュアルを参照してください。

ジョイスティックを使ってゴルファーを歩かせ、ボールを打たせます。ゴルファーはジョイスティックを動かす方向へ歩きます。

ボールの打ち方

ゴルファーにバックスイングをさせるにはコントローラーのボタンを押してください。押している時間が長ければ

Use the joystick to walk the golfer around the course, as well as to swing the club and hit the ball. The golfer moves in the same direction you move the joystick.

Hitting the Ball

To start the golfer's backswing, press either red controller button. The longer you hold the button the longer the backswing, and the farther the ball will travel when hit. When you release the controller button the golfer starts the forward swing. If any part of the club (or the golfer) hits the ball while the forward swing is in progress, the ball will be set in motion.

Positioning the Golfer

As noted before, the golfer's club always points toward the ball. To change the angles of the club (in relation to the ball), position the tip of the club over the ball and "walk" the golfer around the ball using the joystick. When you find the position you want, leave the tip of the club over the ball and press the controller button to start a backswing.

Once hit, the ball will travel in a perpendicular direction away from the club.

Ball Direction

Note: The tip of the club is next to the ball, covering it from view.

The direction the ball travels is set the moment the backswing begins.

You may not change the direction once the swing has started in motion. Move or walk the golfer away from the ball and take a practice swing to confirm the direction of the swing when in doubt about a shot. There is no penalty stroke when you take a practice swing.

バックスイングが大きくなり、従って打った時にボールの飛ぶ距離が長くなります。ボタンから手を離すとゴルファーがクラブを前方へ振ります。クラブを前方へ振ったときにクラブにボールが当るとボールが飛びます。

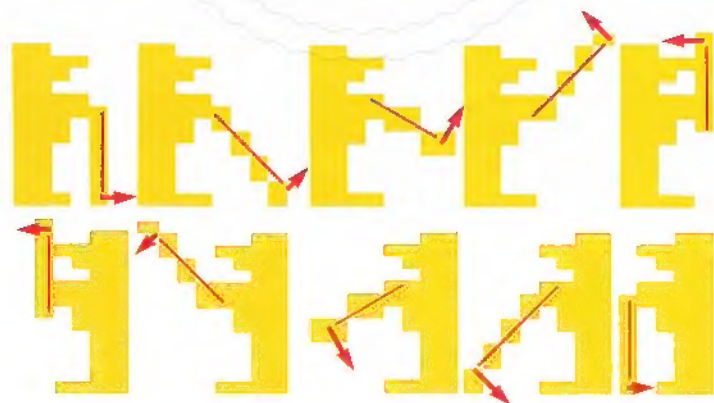
ゴルファーの位置

前にも述べたように、ゴルファーのクラブはいつもボールの方向を指しています。クラブの角度（ボールに対して）を変えるには、まずクラブの先をボールの上に重ねるようにし、ジョイスティックを使ってゴルファーにボールの回りを〝歩かせ〟ます。適当な位置に来た時に、クラブの先をボールの上にのせた状態のままコントローラーのボタンを押すとバックスイングを始めます。

打ったボールはクラブに対して直角の方向に飛びます。

ボールの飛ぶ方向例

注意：クラブの先はボールのすぐ横にあるため、ボールはクラブの先でカバーされて見えません。

ボールの飛ぶ方向はバックスイングが始まった瞬間に決まります。スイングが始まってしまうと方向を変えることはできません。スイングの方向を確かめたい場合にはゴルファーを移動させてボールから離し、から振りして試してください。から振りはペナルティにはなりません。

CONSOLE CONTROLS

Select/Reset Switches

Use the SELECT switch to choose a one or a two-player game. The number of players appears in the upper left corner of the screen. Press RESET to begin the game.

Skill Switches

When your B-NOVICE switch is on, the holes on your course are larger and so easier to hit. Also, the ball will not go off the fairway into the "rough" (see figure 1). When your A-EXPERT switch is on, your holes are smaller, and the ball will go into the rough when hit too hard.

Note: Always turn the console POWER switch off when inserting or removing an ATARI Game Cassette. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System game.

SCORING

Scoring is done automatically by the computer. Each time your golfer hits the ball, one stroke is recorded by the computer. Your objective is to have a low score, or to match or beat the "par" for each hole, and ultimately the par for the entire course.

コンソール・ユニット

セレクト（選択）スイッチ
リセット（開始・再開）スイッチ

ゲーム・セレクト（選択-SELECT）スイッチを押して、１人用ゲームあるいは２人用ゲームを選びます。プレーヤーの数は画面左上部に表示されます。

ゲーム・リセット（RESET）スイッチを下に押すとゲーム開始です。

スキル（技能）スイッチ
（A-EXPERT / B-NOVICE）

スイッチをB−NOVICEに合わせた場合には各ホールのカップは大きくなり、ボールが入りやすくなります。また、ボールは〝ラフ〟に入る手前で止まります。（図１参照）。

A−EXPERTに合わせた場合には、各ホールのカップは小さくなり、ボールを強く打ち過ぎるとコースからはずれ〝ラフ〟の中に入ります。

注意：電子部品を保護し、アタリ・ビデオ・コンピューター・システムTMゲームを長持ちさせるために、アタリ®ゲーム・プログラムTMカセットの差し込み、取りはずしの際はコンソール・パワー（POWER）スイッチを必ずオフ（OFF）にしてください。

スコア

スコアはコンピューターによって自動的に記録されます。ゴルファーがボールを打つたびにコンピューターが１ストローク加算します。スコアは低い方がよく、各ホールでは〝パー〟以下で回れるよう、また最終的には、パーの合計以下になるよう頑張ってください。左側のプレーヤーのスコアはスクリーンの左上部に、また右側のプレーヤーのスコアはスクリーンの右上部にそれぞれ表示されます。プレーヤーが１人の場合スコアは左上部に表示されます。